How to / Trackmania / Mediatracker

Author : TStarGermany (Translations: Adriweb , Eleven , Tamonte)

Introduction

Le "Mediatracker" est le coeur et l'esprit de chaque action d'effets dans vos propres maps.

Le Mediatracker fonctionne comme un logiciel d'édition de vidéo, en ayant comme "acteur" principal la voiture du conducteur.

Avec le mediatracker, vous pouvez montrer des petits films, des intros, avant que la course démarre, vous pouvez faire un "GPS", offrir au joueur une assistance pendant la map, si un passage de cele-ci peut sembler difficile, faire d'étonnants effets divers avec des couleurs, des effets de caméra ...

Vous pouvez accéder au Mediatracker en cliquant sur l'icône de la caméra, dans l'éditeur de maps.

Le menu

Ceci est le menu qui apparaît en 'popup' quand vous cliquez sur la petite caméra.

Il est à première vue très compréhensible.

Le 'Ghost' du Mediatracker

Vous devez enristrer un 'ghost', c'est-à-dire des données de votre map. Pour ce faire, enregitrer un host en jouant votre map vous-même. Ainsi, vous pourrez entrer dans le Mediatracker. En effet, celui-ci s'appuie sur votre parcours pour ensuite réaliser les effets voulus...

Il est très recommandé de mettre-à-jour votre 'ghost' aussi souvent que vous changez votre map, surtout quand la manière de conduire est modifiée (nouveaux blocs de routes...). Sinon, le mediatracker peut ne plus correspondre parfaitement à la map.

Intro

Une fois le circuit chargé, tout ce que vous aurez mis dans l'"intro" (effets, animations, films, images...) sera affiché juste avant que la course démarre.

In Game

Cette partie du mediatracker affecte les effets possible dès que la course a commencé (changements de vues...).

Fin de course

Aussi appelé "Replay" ou "Outro" (rappelez-vous de ces mots, sachant qu'ils peuvent être utilisés dans certzins tutoriaux).
Cette partie du mediatracker affectera tout ce qui se passe une fois que le joueur a franchi la ligne d'arrivée d'une map, et que son replay est affiché.

Attention

Si le joueur sauve le replay de sa course (par exemple pour l'envoyer au TOP 10 de TMX ou pour enregistrer une vidéo), le replay enregistré ne tiendra compte seulement du contenu de fin de course, pas celui du "In Game".

Souvenez-vous en :

L'"Outro' fonctionne comme le mediatracker "In Game", mais avec quelques différences : vous devriez toujours mettre des pistes de caméra, sinon, beaucoup d'effets pourraient ne pas marcher.

Side note

Quand vous jouez sur un serveur, vous pouvez vous mettre en mode "spectateur" sur un joueur en particulier (le regarder conduire). L'option "suivre" affichera le contenu "In Game" tandis que le mode "Replay" vous affichera le contenu de l'"Outro".

Choisir une musique personalisée
Si vous voulez remplacer la musique par défaut lors de votre map, vous pouvez créer un `locator`, pour la musique ainsi que son `implémentation` dans la map.

Les nouveaux mappeurs ont tendance à penser qu'ils n'ont pas besoin de mediatracker, d'effets spéciaux etc. Mais ils feraient bien de s'y intéresser pour le futur quand ils seront meilleurs mappeurs et qu'ils voudront obtenir de meilleures maps.

Ce n'est pas très intelligent de ne pas s'y intéresser; non seulement vous aurez toujours besoin de certains effets de base (`loopcam` par exemple), mais encore vu le nombre impressionnant de maps et de mappeurs, vous aurez besoin de vous familiariser avec le monde de cet artisanat pour pouvoir attirer l'attention de joueurs sur vos créations.

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,308 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013